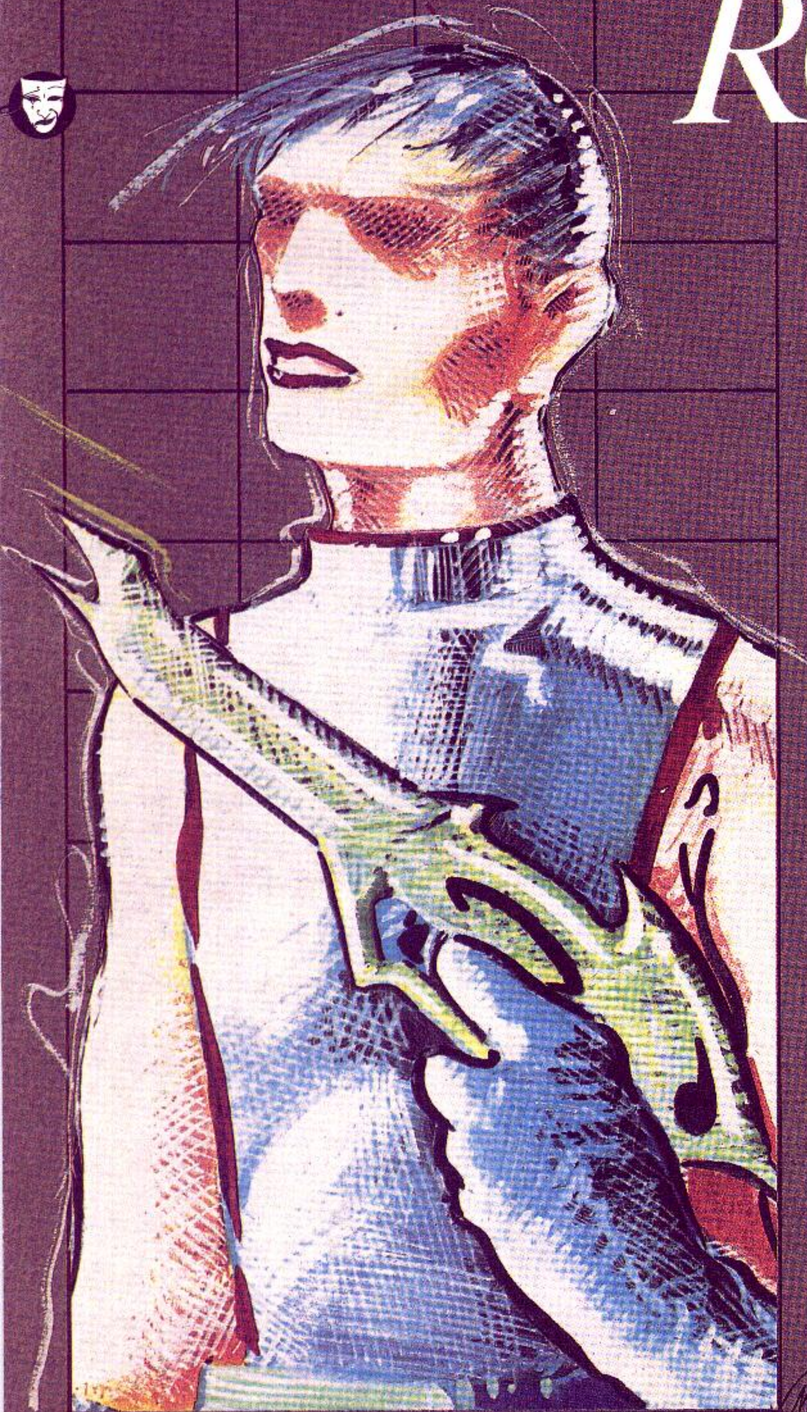
STAR WARS

RODEURS



L'assassin dans Star Wars : au moins deux raisons :

- Voici un PNJ intéressant, ennemi ou allié, qui donnera du punch, du mystère et des cas de conscience à vos aventures.
- C'est un PJ idéal pour des aventures de vol, d'espionnage et d'assassinat, un peu en dehors des combats Alliance / Empire. L'Empire restant toujours le camp adverse du Joueur.

Ce personnage n'est cependant ni un tueur sanguinaire, ni un casseur de banques. C'est avant tout un as de l'espionnage et du vol de documents, un roi de l'intrigue et des commandos, un camarade loyal et dangereux, un artiste de la mort rapide et discrète.

"Soudain, le garde s'effondra, mort ! Quelques minutes après, tous les documents de la garnison Impériale avaient disparu. Personne n'avait rien remarqué : un travail de professionnel, qui allait, par la suite, permettre à l'Alliance Rebelle de remporter une grande victoire... Tout cela grâce à VOUS !"

DES ETOILES



Voici deux exemples d'organisations complémentaires d'assassins et d'espions que l'on pourrait rencontrer dans l'Empire. La *Caste de Koniec* s'intéresse principalement aux intrigues politiques alors que la *Hanse des Rôdeurs* "expédie" les affaires courantes...

LA CASTE DE KONIEC

La Caste de Koniec forme les enfants de diverses noblesses, Maisons, familles prestigieuses et riches, aux arts de l'autodéfense et de la discrétion; l'assassinat mariant ces deux arts de manière on ne peut plus efficace.

C'est la Caste qui prend, en secret, contact avec les familles susceptibles d'être intéressées. En fait, la Caste se présente toujours au bon moment ! Cela lui permet de choisir ses élus, suivant les critères que voici :

- Etre un enfant, humain, d'une grande famille, de la noblesse, d'une Maison célèbre, etc...
- Avoir entre 8 et 14 ans et encourir des risques d'enlèvement, d'assassinat ou autres.
- Etre de grandes beauté et loyauté.
- Posséder une grande stabilité mentale.
- Payer un prix élévé d'avance.

Une fois le contrat tacite passé entre la famille et la Caste de Koniec, cette dernière délègue deux maîtres qui emmènent l'enfant pour 15 mois de formation. Où ? Peut-être dans une autre galaxie mais il serait risqué, pour moi, de divulguer ici une telle information. Pendant ces 15 mois, les capacités physiques et intellectuelles de l'enfant sont améliorées par d'étranges pratiques et exercices, essentiellement basés sur l'hypnose.

On lui apprend l'art de repérer ses éventuels agresseurs et de se dissimuler ; comment trouver et éviter les pièges de toutes natures, voire de les désactiver. Ses Maîtres lui font présent d'une arme mortelle et silencieuse, avec laquelle il apprend à ne faire qu'un. L'emplacement des centres vitaux des races les plus fréquentes de sa galaxie lui sont également enseignés ainsi que la manière de les détruire avec son arme.

Quand il revient dans sa famille, au bout de 15 mois, un maître de la Caste le prend en charge en tant que précepteur, renouvelant, appliquant et affinant les enseignements reçus, dans son univers quotidien, ce pendant 5 ans.

Le membre nouvellement formé fait dorénavant et avant tout, en son âme, partie de la Caste de Koniec, sa famille venant alors en second. Il ne dévoile jamais rien de ses connaisances, même sous la torture. Pour cela il faudrait venir à bout de sa résistance et des blocages hypnotiques qui lui ont été inculqués. De toute façon seuls les Maîtres connaissent l'emplacement et les réels buts de la Caste.

Très peu connue, grâce aux précautions dont elle s'entoure, la Caste de Kionec nourrit, de toute évidence, d'obscurs desseins politiques, aux visées intergalactiques. En formant les enfants de grandes Maisons, dans le plus grand secret, elle gagne des richesses et de nouveaux membres, qui s'avèreront sans doute d'importants appuis politiques et stratégiques.

Univers et enseignements hypnotiques lors de la formation et une forte amitié avec son Maître sont les clefs du dévouement des membres à la Caste. Mués par un idéal, intéressés par l'équilibre des lois qui régissent l'Univers, maîtres et membres de la Caste de Koniec n'apprécient sans doute pas l'expansion et les visées de l'Empire.

LA HANSE DES RODEURS

La Hanse des Rôdeurs forme, dès leur plus jeune âge, des enfants choisis pour leurs capacités. Ils sont enlevés, achetés, recueillis ou nés au sein de la Hanse. Pendant de longues années on leur apprend les arts de l'espionnage et de l'assassinat.

Durant les deux dernières années de leur apprentissage, entre 10 et 16 ans, les entraînements deviennent mortels : c'est le début de la grande sélection. Ensuite commencent les contrats.

Ceux-ci sont commandités à la Hanse des Rôdeurs (espionnage, assassinats, attentats, sabotages, enlèvements, etc) qui garde 60% des gains des apprentis. Il faut bien, entre autre, qu'elle se rembourse des années d'apprentissage : cours, nourriture, vêtements, logement, etc.

Les moins bons apprentis sont envoyés seuls, ou en groupe, sur des missions totalement suicidaires, sans qu'ils s'en doutent, mais qui rapportent gros à la Hanse. C'est une manière de

se rembourser, d'un coup, d'un investissement mal placé. Certains en reviennent, ils sont rares. Ils gagnent alors un "abonnement" à toutes les missions de ce genre car ils sont dorénavant considérés comme un investissement intéressant : ils rapportent gros et reviennent au bercail. Le nombre de missions que cela dure est d'un tout autre domaine.

Les meilleurs apprentis remplissent des contrats où ils sont assistés par un rôdeur pour l'élaboration et parfois la réalisation de la mission.

Au bout de 10 ans de contrats, s'ils ne sont pas morts avant, les apprentis prennent le titre de Rôdeur. Ils gagnent alors 60% des gains, de plus en plus périlleusement gagnés, que leur propose la Hanse. Mais ils peuvent, s'ils le préfèrent, devenir enseignants, ou fonder une nouvelle école sur une autre planète (la Hanse regroupe plusieurs centaines d'écoles dans toutes la galaxie), tout en gardant leur titre de rôdeur.

Evidemment, bien des missions sont réalisées par des apprentis seuls, aussi bien que par des groupes comptant dans leur rang plusieurs rôdeurs et apprentis. Tout dépend du contrat à exécuter. Les biens d'un apprenti mort reviennent à la Hanse. Les biens d'un rôdeur mort reviennent à 60% à sa famille, s'il en a fondé une et à 40% à la Hanse, sinon tout revient à celle-ci.

Les plus anciens et, ou, les plus méritants rôdeurs deviennent les Dignitaires de la Hanse : le plus haut poste. Ce sont eux qui cherchent, choisissent et attribuent les contrats. Ils gèrent et possèdent les biens et la puissance de la Hanse car ils sont la Hanse. Ils élisent également les nouveaux Dignitaires.

La Hanse des Rôdeurs a de très nombreuses possessions et couvertures : banques, temples, écoles, etc. C'est une importante et puissante institution dont les secrets sont bien gardés et le monopole efficacement protégé.

L'Empire trouve son compte dans l'existence de la Hanse des Rôdeurs : beaucoup de missions délicates ont été remplies par les rôdeurs, laissant ainsi les mains de l'Empereur et de nombreux Gouverneurs Impériaux propres. Et puis tenter de détruire ou d'asservir une telle organisation serait totalement déraisonnable. D'ailleurs, l'Empereur n'a-il pas d'autres plans en tête ?

Tous les membres de la Hanse des Rôdeurs sont attachés à elle pour la vie. Vouloir la quitter pour devenir indépendant ou prendre sa retraite revient à signer son arrêt de mort. Du jeune apprenti au dignitaire plusieurs fois centenaire, nul n'échappe à cette loi d'intérêt commun.

O

CHOISIR L'ORIGINE DE SON PJ

Pour incarner un assassin dans les meilleurs conditions, jouez soit :

- Un membre de la Caste de Koniec d'une vingtaine d'années. Cela vous offrira une plus grande souplesse de jeu. Soit :
- Un rescapé des missions suicidaires de la Hanse des Rôdeurs, passé pour mort et devenu indépendant. Vol, espionnage ou assassinat étant devenu la spécialité dans laquelle vous vous êtes fait une réputation.

Bien sûr, vous pourriez être un autodidacte indépendant, mais vous pourriez aussi vous contenter d'incarner tout simplement un Chasseur de Primes posant des détonateurs thermaux à tout va. C'est plus efficace : 10D de dommages, mais c'est un autre esprit de personnage et de jeu.

O

ET LES PNJ ?

Tous, suivant votre scénario, feront de bons PNJ. Alliés ou ennemis, méchants ou gentils, seuls ou à plusieurs, morts ou vivants, ils devront servir l'intrigue et créer le danger dans votre histoire.

Les deux exemples d'origine sont suffisamment détaillés pour vous donner de bonnes bases et vous permettre d'extrapoler. Ces indications sont là pour servir de garde-fou à votre personnage, afin de ne pas en faire une vulgaire machine à tuer ; lui donner des limites pour enrichir sa personnalité et, en fait, vous donner une plus grande liberté de jeu.

O

LA SPECIALISATION

L'assassin, quelque soit son origine, est un professionnel. Pour ce faire, il se spécialise dans un type d'arme qui est son arme d'assassinat. Cette compétence est appelée A.S. (Arme Spéciale, AS, ASsassin, ASsassinat...) Cette spécialisation coûte au personnage 1D du potentiel de départ de 18D. Ainsi il se voit répartir uniquement 17D entre ses attributs (voire fiche). Tout se paye.

L'assassin peut augmenter sa compétence d'A.S. de 3D dès le départ et cela lui est vivement conseillé. Il débute donc avec 6D dans ce talent. Pour les autres compétences il est limité à une augmentation de 2D comme tous les autres personnages (voir Star Wars le JdR page 8).

L'assassin se spécialise dans un seul type d'arme. Même le pistolet-blaster et le pistolet-blaster lourd sont considérés comme deux types d'armes différentes : leurs portée, effet, forme, poids, etc, étant différents.

O

TECHNIQUE ET ASSASSINAT

1) L'assassin se cache, s'embusque. Jet de dissimulation / discrétion -1D, permanent jusqu'à ce qu'il change de cachette. Son jet détermine le facteur de difficulté pour l'apercevoir.

2) L'assassin peut éventuellement prendre un round pour viser sa cible et ainsi augmenter son jet d'A.S. de 1D le round suivant. Se reporter à Star Wars le JdR page 143, "action préparée".



3) L'assassin tire. Jet d'A.S.

- Jet d'A.S. < 30 : jet raté. Dommages normaux si la cible est touchée.
- Jet d'A.S. > 30 : jet réussi. Dommages de l'arme +2D.
- Jet d'A.S. > 40 : Dommages de l'arme +3D.
- Jet d'A.S. > 50 : Dommages de l'arme +4D ; et ainsi de suite on ne sait jamais.

•

Exemple

Un geôlier surveille les compagnons malchanceux d'Arkane (votre PJ assassin). Armée de son blaster-diamant (cf plus loin), elle se cache derrière un speeder. Sa compétence de dissimulation / discrétion étant de 6D elle fait un jet à 5D. Résultat : 25. La difficulté pour l'apercevoir est donc de 25. La compétence de recherche du garde est de 2D+2. Le résultat de son jet est de 10. Il n'a donc pas remarqué Arkane. Celle-ci le vise pendant un round. Ainsi son jet d'A.S. augmente de 1D. Puis elle tire en effectuant son jet d'A.S. à 6D+1D = 7D. Résultat : 31. Son tir est réussi : les dommages du blaster diamant sont alors de 5D+2D=7D. Le résultat : 26. Le jet de vigueur du garde est de 10. Celui-ci est neutralisé, donc sans connaissance (blessures : voir Star Wars le JdR, pages 53 et 139).

Bien sûr, au début, réussir un assassinat ne sera pas chose évidente, mais l'action n'en sera que plus palpitante et le plaisir d'incarner un tel personnage plus grisant.

O

REGLES COMPLEMENTAIRES

Si la cible voit l'assassin la viser, la difficulté du jet d'A.S. est alors de 30 plus l'esquive éventuelle de la cible. Exemple : la cible esquive et fait 8 à

Equipement
Une arme d'A.S. et le matériel correspondant.
Combinaison discrète
Synthé-corde
Blaster de sport
Belle garde-robe
Appartement luxueux (loyer minimum : 1000 crédits par mois)
2000 crédits standards.

Présentation : - *Membre de la Caste de Koniec :* votre planète a été annexée par l'Empire et votre Maison renversée. Vos talents et votre arme vous ont permis d'échapper au massacre et de fuir sur une autre planète.

Les seules choses qui comptent vraiment à vos yeux sont la Caste et votre arme. Elles sont votre fierté et votre loyauté première leur revient.

Officiellement, vous faites partie de la haute société et vous participez à ses jeux. Sinon vous louez vos services aux plus offrants : cela vous permet de mener une vie assez oisive. Nul ne connaît la partie secrète de votre existence : aucun de vos commanditaires ne vous a jamais vu.

- *Ex-apprenti de la Hanse des Rôdeurs :* ayant survécu à une mission "imprévisiblement" meurtrière, vos six camarades s'étant fait tuer, vous n'êtes pas revenu à la Hanse et avez été déclaré mort.

Depuis, vous avez parcouru un coin de la galaxie où vous vous êtes fait une solide réputation d'espion et de mercenaire. Après chaque mission vous revenez à votre point d'attache, où vous dilapidez rapidement votre nouvelle fortune, car vos seules richesses sont votre vie et votre arme.

Personnalité : votre charisme et votre beauté sont imposants. Vous aimez la superficialité des plaisirs de la vie, mais vous êtes fier et loyal. Vous êtes quelqu'un qu'il ne vaut mieux pas trahir car vous en feriez une affaire personnelle...

Une citation typique : "Adieu beauté !"

Relations avec les autres personnages : vous pouvez vous faire passer pour un Joueur Professionnel ou un Noble Arrogant au sein d'un groupe pour bien des raisons. Vous faites peut-être équipe avec un Mercenaire ou un Hors-la-loi, à moins qu'un joueur vous ait engagé pour supprimer le personnage d'un autre joueur, qui sait ?

son jet. L'assassin tire, mais sa difficulté est maintenant de 30+8=38.
- Jet d'A.S. >8 : la cible est touchée .
- Jet d'A.S. < 38 : jet raté. Dommages normaux.
- Jet d'A.S. > 38 : jet réussi. Dommages de l'arme +2D.
- Jet d'A.S. > 48 : dommages de l'arme +3D et ainsi de suite.

Avant d'exécuter un contrat de meurtre, l'assassin étudie, si sa future victime est d'une race qu'il ne connaît pas, les fonctions vitales de la dite race, pour ne pas avoir de surprises. Aussi le MJ devra tirer un jet de races extra-terrestres d'un personnage tentant d'assassiner une créature peu répandue et qu'il n'a pas étudié. Comment savoir que les organes vitaux d'un "Saronk gris" sont dans sa troisième queue et non pas dans son oreille centrale.

Si un personnage tente un assassinat avec un autre type d'arme que celui dans lequel il s'est spécialisé, il sera pénalisé : la difficulté de son jet sera de 40 et non de 30. Il y a donc fort à craindre qu'un assassin à qui on a pris son arme favorite, est un assassin mal en point.

Si l'assassin n'a pas prévu l'angle de chute de sa victime, lancez 1d6 :
1- la victime s'effondre sur le dos.
2- la victime s'effondre sur la droite.
3- la victime s'effondre sur la gauche.
4- la victime s'effondre sur le ventre.
5- la victime fait 1d6 pas avant de s'effondrer sur le ventre.
6- la victime s'effondre sur elle-même.
Qui sait, un garde chutant d'un balcon sur une table de banquet peut être une chose gênante.

Bien évidemment un PJ assassin possède un point de Force, mais s'il l'utilise pour assassiner avec plus de tranquillité une victime, il le perd définitivement et gagne un point du Côté Obscur. Alors que s'il l'utilise afin de sauver ses compagnons d'une mort certaine, il le récupèrera. Pour plus de précision et pour libérer votre conscience du dilemne Point de Force / Assassinat relisez les pages 66 et 67 de Star Wars le JdR. Et puis ça fait toujours du bien de potasser un peu les règles.

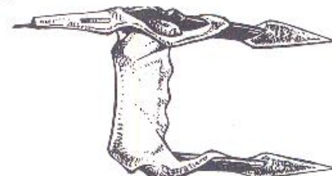
O

ARMES D'ASSASSINS

Voici trois armes silencieuses, efficaces et équilibrées pour assassin. Elles doivent être considérées comme très rares : peu d'êtres savent quelles sont leurs réelles capacités.

Accélérateur moléculaire

Dommages : 3D+2
Portée maximum : 80 mètres
Effet : accélère soudainement les molécules internes d'un corps vivant. L'impact ressemble à une brûlure. Cette arme se recharge sur les prises énergétiques, cela prend une heure. Sa réserve interne est de 50 coups maximum. Une fois les 50 tirs effectués, il faut recharger l'arme en énergie.



Blaster-Diamant

Dommages : 5D
Portée maximum : 40 mètres
Effet : tire de fines aiguilles à trois têtes, de cinq centimètres de long, en diamant de synthèse. La puissance des tirs est telle que les projectiles transpercent une armure de soldat impérial jusqu'à 25 mètres. Cette arme va avec un moule dans lequel on introduit le diamant liquide, et où il se cristalise sous forme de projectile. Il faut dix minutes pour mouler un projectile. Il y a deux chargeurs de cinq coups chacun. Les aiguilles en diamant de synthèse ne peuvent se conserver que dans les chargeurs, sinon au bout de quinze minutes à l'air libre, ces projectiles se subliment.



Arbalète énergétique

Dommages : 4D
Portée maximum : 60 mètres
Effet : arbalète double tirant des carreaux d'énergie, les deux tirs ensemble ou séparés. Cette arme possède une autonomie de 30 coups / 24 heures. Elle n'a pas à être rechargée.

